ಭಾಷಾ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ

ಸ್ಮೃತಿ ರಾಥೋಡ್

ನಮ್ಮ ಭೌತಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ವಿಕಾಸದಲ್ಲಿ ಆಟ ಒಂದು ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿದೆ. ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ ನಾನು ಆಟವು ಆಲಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು, ನಿರ್ಧಾರಿತ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವ ಹಾಗೂ ನಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿತವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯನ್ನು ತಮ್ಮದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಹಾಗೂ ನೆಮ್ಮದಿಯ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ, ಅವರಿಗೆ ತಪ್ಪುಮಾಡಲು, ಅನುಭವಿಸಲು, ಕಲಿಯಲು ಹಾಗೂ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ, ಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಗಿಸಲು ವಿಪುಲ ಅವಕಾಶವೀಯುವ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳ ಬೆಂಬಲ ಪಡೆದು ನನ್ನ ಭಾಷಾ ತರಗತಿಗೆ ಜೀವಕಳೆ ತುಂಬಲು ಯತ್ನಿಸಿದೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಕಲಿಕೆಯ ಸಮಾನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ನಿರಾಶರಾಗದಿರುವುದು ಭಾಷಾ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಲ್ಲಿ ಇರುವ ಒಂದು ಅನುಕೂಲ ಎನ್ನಬಹುದು. ಜೊತೆಗೆ, ಬಹಳಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಇರಲಾಗದ್ದರಿಂದ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸಹಪಾಠಿಗಳ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ ಒಡನೆಯೇ ದೊರೆಯುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಓರ್ವ ಶಿಕ್ಷಕಳಾಗಿ ನನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು ನನ್ನ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ನನ್ನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಷಾ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡಾಗಿನ ನನ್ನ ಕೆಲವು ಅನುಭವಗಳನ್ನು ನಿಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಯವರಿಗೆ ಆಟಗಳು

ಒಂದನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂದು ನಾನು ಸಾಬೂನಿನ ಕಥೆಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದ್ದೆ. ನನ್ನ ಪಾಠ ಯೋಜನೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ನಾನು ಚಿತ್ರಗಳ ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ, ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತ ಮಾಡುತ್ತಾ, ಒಂದಿಷ್ಟು ನಾಟಕೀಯತೆಯನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಕಥೆ ಓದಿದೆ. ಓದಿದ ಬಳಿಕ, ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ನೆನಪಿರುವ ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳುವಂತೆ ನನ್ನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದೆ. ಒಬ್ಬರ ಬಳಿಕ ಒಬ್ಬರಂತೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಅವರು ಹೇಳಿದ ಪದಗಳನ್ನು ನಾನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಕ್ರಮಸಂಖ್ಯಾನ್ವಯ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೋದೆ. ಬಳಿಕ, ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೂ ಕ್ರಮಾನುಸಾರ ಎದ್ದುನಿಂತು, ಒಂದರಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾ ಹೋಗುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಕೂಗಿ ಹೇಳಿದ ಸಂಖ್ಯೆಯೇ ಅವರಿಗೆ ನಿಗದಿಮಾಡಿದ ಸಂಖ್ಯೆಯಾಯಿತು. ಇದಾದ ಮೇಲೆ ನಾನು ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿದಾಗ ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ನಿಗದಿಯಾಗಿದ್ದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಎದ್ದುನಿಂತು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರೆದಿದ್ದ ಅದೇ ಕ್ರಮಸಂಖ್ಯೆಯ ಪದವನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಬೇಕಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಹಂತದಲ್ಲಿದ್ದ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪದದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗುರುತಿಸುವಂತೆ ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ಗೆಳೆಯರ ನೆರವು ಪಡೆಯುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿದೆ.

ಇದನ್ನೇ ಮುಂದುವರಿಸಿದ ನಮ್ಮ ಮುಂದಿನ ಭಾಷಾ ಆಟ "ನೆನಪಿನ ಆಟ"ವಾಗಿತ್ತು. ಮಕ್ಕಳು ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಖುಷಿಪಡುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಭಾಷಾ ಆಟವಿದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರಬೇಕಿದ್ದು, ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿನ ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಳಿಸಿರುವ ಪದ ಯಾವುದು ಎಂದು ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ನೋಡಿದಾಗ ಅವರು ಊಹಿಸಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸರಿಯಾದ ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ನಾಲ್ಕಾರು ಬಾರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಪದವನ್ನು ಊಹಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಅಳಿಸಿದ ಪದವನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕಿದ್ದು, ತದನಂತರ ಅದನ್ನು ಹೇಳಲು ಅದರ (ಅಂದಾಜು) ಉಚ್ಚಾರಣೆಯನ್ನಾಗಲೀ, ಕಾಗುಣಿತವನ್ನಾಗಲೀ ತಿಳಿದಿರಬೇಕಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಕೇವಲ ಕೆಲವೇ ಪದಗಳು ಉಳಿದಿರುವಾಗಲಂತೂ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಭ್ರಮ ಅವರ ಮುಖಗಳ ಮೇಲೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತಿತ್ತು. ಉತ್ತರಗಳು ಚುರುಕಾಗಿ ಬರತೊಡಗಿ, ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರರೂಪದ ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿಯಿದ್ದು ಅವರು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿನ ಪದಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅಚ್ಚೊತ್ತಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ, ಅವರಿಗೂ ಅದನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾತಿನಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವುದು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

"ಬಹುಪಾಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರು ಶಾಲೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲನ್ನು ತುಳಿಯುವ ಸಮಯಕ್ಕಾಗಲೇ ದಿನನಿತ್ಯದ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಾಕಾಗುವಷ್ಟು ಸಂಕೀರ್ಣ ವ್ಯಾಕರಣದಿಂದ ಕೂಡಿದ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವಿದ್ದು, ಅನುಭವಗಳ, ಕಥೆಗಳ ಆಳವಾದ ಗ್ರಹಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಬಡವರ ಹಾಗೂ ಹಿಂದುಳಿದ ವರ್ಗದ ಮಕ್ಕಳು ಶಾಲೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲು ತುಳಿಯುವಾಗ ಅವರಿಗೆ "ಭಾಷೆಯ ಗಂಧವೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದು ನಂಬುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲ ಹೋಗಿ ದಶಕಗಳೇ ಸಂದಿವೆ" (ಲ್ಯಾಬಾಫ್ 1972, ಜೀ 1996 ಜೀ 2000ದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿತ). ಹೀಗಾಗಿ, ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ಶಾಲೆಗೆ ಬರುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವಾಗಲೇ ದೊಡ್ಡದಿದ್ದು, ಅವರ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವನ್ನು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಂದ, ಗಹನ ರೀತಿಯ ಕಲಿಕೆಯಿಂದ ಸಮೃದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅವರ ಮಾತು ಮತ್ತು ಬರವಣಿಗೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವೂ, ಅರ್ಥಗರ್ಭಿತವೂ ಆಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಶಾಲೆಯ ಪಾತ್ರವಾಗಿದೆ. ಸಹಜವಾಗಿ, ಎಲ್ಲಾ ಪಠ್ಯಗಳ ಎಲ್ಲಾ ಪದಗಳನ್ನು ಬೋಧಿಸಲು ಎಂದೂ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದರ ಅಗತ್ಯವೂ ಇಲ್ಲ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಪಠ್ಯಗಳಿಂದ ಪದಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಜಾಣತನ ತೋರಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಇನ್ನೂ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ನಾನು ಮೇಲೆ ಹೆಸರಿಸಿದ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ನಾವು ನಾಮಪದಗಳೊಡನೆ ವ್ಯವಹರಿಸುವಾಗ, ಹೆಚ್ಚು

ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಎರಡನೆಯ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಕಲಿಯುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೂ ನಾಮಪದಗಳು, ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ಪದಗಳಂತೆಯೇ, ಸಮಾನವಾಗಿ ಹೊಸತಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣ ಆಟಗಳು

ನಾಲ್ಕನೇ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ "ನಾಯಿ ಮತ್ತು ಮೂಳೆ" ಆಟದಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆದ ಆಟವೊಂದನ್ನು ನಾನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಾನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿಸಿದೆ. ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಹೇಳಿ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ನೀಡಿದೆ. ಕಾಗದದ ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಅವರ ಪಠ್ಯದಿಂದ ಆಯ್ದ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಪದಗಳು ಕಾಣುವಂತೆ ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯದ ವೃತ್ತವೊಂದರ ಒಳಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಚದುರಿಸಿದೆ. ಒಂದು ಪದವನ್ನು ಎರಡು ಬಾರಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿ, ಬಳಿಕ, ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತಿದ್ದೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದಿಂದಲೂ ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಮಗುವು ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಾನು ಹೇಳಿದ ಪದವಿರುವ ಚೀಟಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ತೊಡಗುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಹುಡುಕುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಅದನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಬೇಕು. ಬಳಿಕ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದ ಮಗುವು ಈ ಪದವನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯವೊಂದನ್ನು ರಚಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆ ಪದವನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯ ರಚಿಸುವ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಿಭಿನ್ನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ಪದವನ್ನು ವಾಕ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಬಳಸಿದರೆ, ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ನಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಪದ ಬಳಸಿ ಪ್ರಶ್ನೆಯೊಂದನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಲೂ ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, "ಶಬ್ದ" ಎಂಬ ಪದ ಬಳಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಕೆಲವು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದರು: "ಕೋಗಿಲೆಯು ಮಧುರ ಶಬ್ದಮಾಡುತ್ತದೆ", "ನಾನು ಹುಲಿಯಂತೆ ಶಬ್ದಮಾಡಬಲ್ಲೆ" ಹಾಗೂ "ಕಾರು ಮಾಡುವ ಶಬ್ದ ಹೇಗಿರುತ್ತದೆ?" "ಪದಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಬಳಸುವಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳ ವೈವಿಧ್ಯ ಅದೆಷ್ಟು ವ್ಯಾಪಕ ಹಾಗೂ ಸನ್ನಿವೇಶದಿಂದ ನಿರ್ಬಂಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿನ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಸೂಕ್ಷಾತಿಸೂಕ್ಷ್ಮ ಭೇದಗಳು ಅದೆಷ್ಟು ವ್ಯಾಪಕವೆಂದರೆ ಪದಗಳ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ಸನ್ನಿವೇಶದಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ಅಮೂರ್ತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೋಧಿಸುವುದು ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ವ್ಯರ್ಥವೂ, ತಪ್ಪು ತಿಳಿವಳಿಕೆಗೆ ಎಡೆಮಾಡುವಂತಹದೂ ಆಗಿದೆ..." (ಜೇಮ್ಸ್ ಪಾಲ್ ಜೀ ಅವರು ರಚಿಸಿರುವ Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling (ಸ್ಥಾಪಿತ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ: ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲಾಪದ್ಧತಿಯ ವಿಮರ್ಶೆ) ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲ-ಭಾಷೆಯ ಪುಸ್ತಕ ನೋಡಿ.

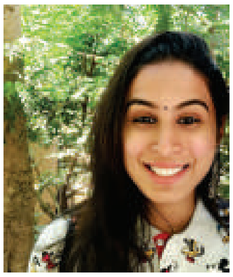
ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪದಕ್ಕೆ ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೇರೆ-ಬೇರೆ ಅರ್ಥಗಳಿರುವುದರಿಂದ, ಪದವನ್ನು ಶಬ್ದಕೋಶ ತಿಳಿಸುವ ಏಕಮಾತ್ರ ಅರ್ಥದೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಯುವುದು ಮಗುವಿನ ಶಬ್ದಭಂಡಾರವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ನಿಜವಾದ ನೆರವು ನೀಡದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, "ಸ್ಟಾರ್" (ತಾರೆ) ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲ ಪದವು ವಿಭಿನ್ನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾದಾಗ ಅನೇಕ ಅರ್ಥಗಳಿರುವುದು ಸಾಧ್ಯ: ಸ್ಟಾರ್ಸ್ ಆರ್ ನಾಟ್ ಇನ್ ಮೈ ಫೇವರ್" (ನಕ್ಷತ್ರಬಲ ನನಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗಿಲ್ಲ). "ಲುಕ್ ಎಟ್ ದ ಸ್ಟಾರ್ಸ್ ಶೈನಿಂಗ್ ಸೋ ಬ್ರೈಟ್ಲಿ" (ಉಜ್ವಲವಾಗಿ ಹೊಳೆಯುತ್ತಿರುವ ನಕ್ಷತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡು), "ದ ಬಾಕ್ಸ್ ಈಸ್ ಸ್ಟಾರ್-ಶೇಪ್ಡ್" (ಈ ಡಬ್ಬ ನಕ್ಷತ್ರದ ಆಕಾರದಲ್ಲಿದೆ), "ಶಿ ವಾಸ್ ದ ಸ್ಟಾರ್ ಆಫ್ ದ ಕ್ಲಾಸ್" (ಅವಳು ತರಗತಿಯ ತಾರೆ).

ಬೇರೆ-ಬೇರೆ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಥವು ಬೇರೆ-ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪದವೊಂದನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯ ರಚಿಸುವಾಗ ಈ ವಿಚಾರದ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಂದ ಹಲವಾರು ವಾಕ್ಯಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅವರ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ನಮ್ಮ ಬೋಧನೆಗಳೆರಡೂ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತವೆ; ಏಕೆಂದರೆ, ಒಂದೇ ಪದವು ಹೇಗೆ ವಿಭಿನ್ನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಅರ್ಥಮಾಡಿ-ಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ಸು ಕಾಣಲು ಪದಗಳನ್ನು ಮಾತಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಅನ್ವೇಷಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇರಳ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

ಚಿಂತನೆ

ಈ ಲಾಕ್‌ಡೌನ್ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಾನು ಜೇಮ್ಸ್ ಪಾಲ್ ಅವರು ರಚಿಸಿರುವ Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling (ಸ್ಥಾಪಿತ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ: ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಶಾಲಾಪದ್ಧತಿಯ ವಿಮರ್ಶೆ) ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲಭಾಷಾ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಓದಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಲೇಖಕರು ಭಾಷೆ, ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಾಕ್ಷರತೆಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪುಸ್ತಕದ ಕೇಂದ್ರ ಗಮನವು 21ನೇ ಶತಮಾನದ ಆಟಗಳು / ವಿಡಿಯೋ ಆಟಗಳು / ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತು ಹೇಗೆ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಭಾಷಾರ್ಜನೆಗೆ ನೆರವಾಗಬಹುದು ಎಂಬುದಾಗಿದೆ.

ಒಂದು ವಿಡಿಯೋ ಅಥವಾ ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರತೀಕ ಅಥವಾ ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಕಲಿಯದೆ, ಆಟವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು, ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಲು ಅದರ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು / ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತೇವೆ. ಇದೇ ರೀತಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವಾಗ ನಾವು ಸರಳ ಸಂಗತಿಗಳಿಂದ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಂಗತಿಗಳೆಡೆಗೆ, ತಿಳಿದಿರುವುದರಿಂದ ತಿಳಿಯದಿರುವುದರೆಡೆಗೆ ಸಾಗುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ನನ್ನ ತಂತ್ರವಾದರೋ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ / ಪಾಠ / ಕಥೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಓದಿ, ಬಳಿಕ ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳಸಿದ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಿವಿಧ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರ್ಥ-ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯವಾಗುವಂತೆ ಅದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಭಾಷಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಿ ಆಡುವುದಾಗಿದೆ. ಜೀ (Gee) ಅವರು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬೋಧಿಸುವಾಗ ನಾವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬೋಧಿಸಲು ಮುಂದಾಗುತ್ತೇವೆ; ಆದರೆ, ಇದೊಂದು ವ್ಯರ್ಥ ಪ್ರಯಾಸ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಸೆಯುವುದರ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸು ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂಬ ವಿಚಾರವನ್ನು ಅವರು ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ.



ಸ್ಮೃತಿ ರಾಥೋಡ್ ಉತ್ತರಕಾಶಿಯ ಮತ್ಲಿ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿರುವ ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳು ಇಂಗ್ಲಿಷನ್ನು ಎರಡನೇ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಕಲಿಯುವ ವಿಷಯವಾಗಿ ಶಿಕ್ಷಣತಜ್ಞರು ನಡೆಸಿರುವ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ಅನ್ವೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಅತೀವ ಆಸಕ್ತಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಬೋಧನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಇವರು ನೃತ್ಯ ಹಾಗೂ ಪಾಕಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿ ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು smriti.rathore@azimpremjifoundation.org ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.**